JOGOS INDÍGENAS

Educação Física
Prof. Rafael

Índios Pareci

Ou Paresí. Denominação dada a vários povos indígenas que falavam dialetos da língua Paresí, da família Aruák. Viviam no planalto do Mato Grosso e eram uma das fontes de escravos preferidas dos bandeirantes; dóceis e pacíficos, trabalhavam na agricultura e fiavam algodão para a confecção de redes e tecidos. No início do século XX foram encontrados pela comissão do Marechal Rondon, ainda traumatizados pela violência dos contatos anteriores. Rondon os conduziu para terras protegidas por suas tropas e os Paresí se tornaram seus principais guias na região. Um desses povos, autodenominado Halíti, vive na região dos rios Juruena, Papagaio, Sacre, Verde, Formoso e Buriti, no oeste de Mato Grosso, em várias áreas indígenas, nos municípios de Tangará da Serra, Vila Bela da Santíssima Trindade e Diamantino. Em 1990, segundo a Funai, eram 900 índios.

Os índios Parecis, da aldeia Formoso, no Mato Grosso, conhecem jogos de apostas, em que eles fazem trocas de mercadorias úteis, como arcos e flechas, cestarias ou comidas,.inclusive com a utilização de dados, um fato que nunca tinha sido registrado entre os índios brasileiros. A principal característica de todos os jogos praticados pelos Parecis é a aposta.

Nas aulas de Educação Física os estudantes praticaram um jogo desta tribo indígena chamado Xikunahity (pronuncia-se Zikunariti, na linguagem dos Paresi e chama-se Hiara na língua dos Enawenê Nawê). É um esporte praticado tradicionalmente pelos povos Paresi, Salumã, Irántxe, Mamaidê e Enawenê-Nawê, de Mato Grosso.

Como jogar:

O jogo é uma espécie de futebol, em que o chute só pode ser dado usando a cabeça É disputado por duas equipes que podem possuir oito, dez ou mais integrantes. O tamanho do campo é semelhante ao de futebol, e conta com uma linha demarcatória ao centro, que delimita o espaço de cada equipe. Na disputa, a bola não pode ser tocada com as mãos, pés ou outra parte do corpo, mas pode tocar o chão, antes de ser rebatida pela outra equipe. A equipe marca pontos quando a bola não é devolvida pelos adversários, ou seja, quando deixa de ser rebatida.

Material utilizado:

Uma bola de borracha (os indígenas a confeccionam com a seiva de Mangabeira, um tipo de látex).

Tempo de decomposição da borracha:

Tempo indeterminado.

Índios Kamaiurá

A aldeia Kamaiurá é formada por um conjunto de casas, cada qual ocupada por um grupo doméstico composto por um núcleo de irmãos homens, ao qual se somam primos paralelos e eventuais ascendentes. O líder desse grupo doméstico é o "dono da casa", morerekwat, que coordena as atividades produtivas e outras tarefas cotidianas que contam com a participação de todas as famílias nucleares. A aldeia segue o modelo alto-xinguano, com casas dispostas mais ou menos circularmente, cobertas de sapê, de teto arredondado até o chão.

A casa constitui um local de meia escuridão e de privacidade, sendo ao mesmo tempo um lugar aberto e, fundamentalmente, o domínio das mulheres e das crianças. Em suas laterais habitam várias famílias nucleares e aparentadas, sendo a sua parte central de uso compartilhado, onde ficam os fogos e os depósitos de alimentos.

Os Kamaiurá constituem uma referência importante na área cultural do Alto Xingu, em que povos falantes de diferentes línguas compartilham visões de mundo e modos de vida bastante similares.

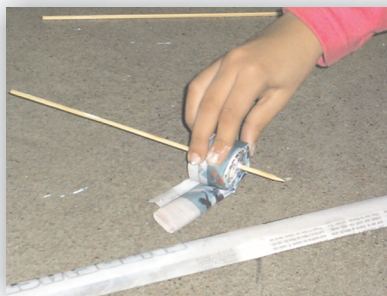
A habilidade manual nas brincadeiras e jogos é a característica lúdica mais marcante deste povo. Nas aulas de Educação Física os estudantes confeccionaram dois brinquedos utilizados pela tribo, mas que possuem o mesmo nome: y'yn, que significa algo que gira.

Y'yn (1) Material utilizado:

Folha de jornal, palito de churrasco e cola.

Como fazer o y'yn (1):

Entre os índios, o brinquedo é feito com uma fruta comestível da região, a yua'apong, e varetas de bambú e se assemelha ao pião que conhecemos (ver foto).

Nas aulas, utilizamos jornais, palitos de churrasco e cola. Para fazer, basta dobrar a folha de jornal várias vezes até formar uma tira única e fina, colando a ponta no final. Depois, basta passar cola na superfície da tira e enrola-la, a partir de uma das extremidades, no palito de churrasco até formar um disco compacto de jornal (observe a foto).

Tempo de decomposição dos materiais:

Jornal: três meses ou mais.
Madeira: seis meses em média.
Cola: em torno de cinco anos.

Após a confecção do brinquedo, avaliamos o giro do y'yn construído e com perguntas do tipo: Por que o pião quando para cai? Como ele se mantém em equilíbrio? Começamos a formular conceitos de centro de gravidade e equilíbrio necessários para o entendimento das aulas práticas.

As aulas práticas serviram para conhecer o funcionamento do equilíbrio corporal. Com algumas posições de equilíbrio estáticas e dinâmicas, feitas individualmente ou em duplas, os estudantes puderam perceber o centro de gravidade e o ponto de equilíbrio no próprio corpo (ver fotos).

O outro brinquedo construído serviu para desenvolvermos ritmos relativos à contração e relaxamento muscular.

Y'yn (2) Material utilizado:

Quatro tampinhas de garrafa PET, barbante, fita adesiva, prego e martelo.

Como fazer o y'yn (2):

Entre os índios, o y'yn é feito com um disco de cabaça e um cordão de tucum (ver foto).

Entre os índios, o y'yn é feito com um disco de cabaça e um cordão de tucum (ver foto).

Para fazer o brinquedo, inicialmente é necessário fazer dois furos diametralmente opostos em cada tampinha. Esta etapa foi realizada pelo professor utilizando prego e martelo. Passa-se uma ponta do barbante em um furo da tampinha e a outra ponta no outro furo. Deve ser feito este procedimento em todas as tampinhas, mas obedecendo à seguinte ordem: 1ª tampinha: as extremidades do barbante são passadas pela parte interna da mesma; 2ª tampinha: mesmo procedimento, porém pela parte externa; 3ª tampinha: novamente na parte interna; 4ª tampinha: novamente na parte externa. Basta agora unir as duas tampinhas do meio com uma fita adesiva e está pronto o brinquedo (ver foto). Basta agora enrola-lo e num movimento ritmado puxar e soltar suavemente o barbante para que as tampinhas do centro enrolem e desenrolem o barbante.

Tempo de decomposição dos materiais:

Tampinhas: mais de cem anos.

Barbante: de seis meses à um ano.

Após a confecção do brinquedo, executamos atividades práticas nas aulas de Educação Física que desenvolveram elementos básicos da psicomotricidade como a contração e o relaxamento muscular, alguns ritmos determinados destas contrações e relaxamentos e também as percepções manuais e táteis.

Indios Canela

Canela é o nome pelo qual ficaram conhecidos dois grupos Timbira: os Ramkokramekrá e os Apanyekrá. Há diferenças significativas entre esses grupos vizinhos, mas ambos falam a mesma língua e são pautados pelo mesmo repertório cultural. Até a década de 1940, os Ramkokamekrá tinham menor contato com a sociedade nacional e com outros grupos indígenas do que os Apanyekrá. Depois disso, a situação inverteu-se. Não obstante, atualmente ambos grupos têm sofrido uma forte interferência por parte de algumas agências de contato, como Funai, fazendeiros e missionários. Em contrapartida, têm procurado reaver a autonomia de suas atividades produtivas e manter sua vitalidade cultural, expressa por uma complexa vida ritual, práticas xamânicas e intrincada organização social.

A principal aldeia ramkokamekrá, Escalvado, é conhecida pelos sertanejos e moradores de Barra do Corda como Aldeia do Ponto e localiza-se em torno de 70 km a sul-sudeste dessa cidade, no estado do Maranhão. A demarcação dos 125.212 hectares da Terra Indígena Canela ocorreu entre 1971 e 1983. Hoje está homologada e registrada.

Os Canela moram em casas de palha de palmeira ou pau-a-pique, ao estilo sertanejo, construídas em torno de um grande caminho circular com aproximadamente 300 metros de diâmetro, incluídos os pequenos quintais atrás de cada casa. Uma praça com aproximadamente 75 metros de diâmetro fica no centro, e, como raios da circunferência, saem caminhos do pátio central para cada casa. Atrás da maioria das casas localizam-se outras, da mesma família, formando uma segunda fileira e, às vezes, casas mais distantes iniciam uma terceira fileira.

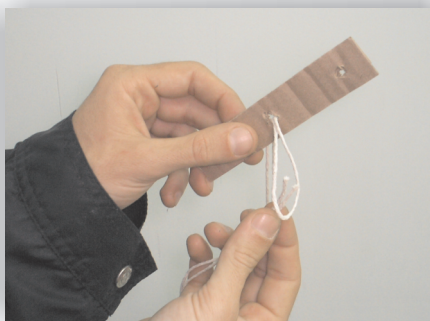
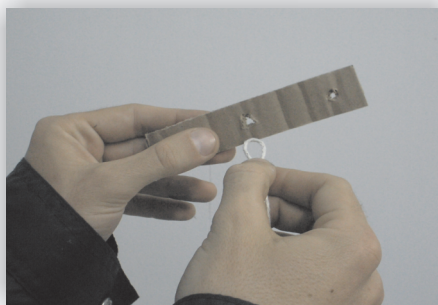
Os indígenas Canela, da aldeia Escalvado, no Maranhão, conhecem um quebra-cabeça considerado clássico pela simplicidade da idéia e engenhosidade da solução.

Muito difundido em todo o mundo com o nome de Anel Africano, é chamado pelos indígenas pelo nome de Ihkã Cahhêc Xá: o primeiro quebra-cabeça observado entre os índios brasileiros. Este brinquedo foi confeccionado pelos estudantes nas aulas de Educação Física.

Material utilizado:

Papelão, barbante e anel da lata de alumínio (ou elos de chaveiros).

Como fazer:

Recortar o papelão de forma a se obter um retângulo de aproximadamente 10cm de comprimento por 3cm de altura (pode-se utilizar caixa de pasta de dente). Neste pedaço de papelão deve-se fazer três furos: um ao centro e dois nas extremidades.

Após preparar o papelão, pegamos um pedaço de barbante e o dobramos ao meio. Devemos passa-lo pelo furo central do papelão à partir do extremo oposto às pontas do barbante. Passamos as duas pontas do barbante por entre o laço formado ao passa-lo pelo furo central do papelão (um tipo de nó se formará ao centro do papelão).

Uma ponta do barbante é amarrada no furo de um dos lados do papelão. A outra ponta é amarrada no furo do outro lado do papelão, mas antes se deve passar por entre o anel da lata de alumínio. Está pronto o Ihkã Cahhêc Xá (ver foto).

Tempo de decomposição dos materiais:

Papelão: em torno de seis meses.
Barbante: de seis meses à um ano.
Anel da lata de alumínio: de duzentos à quinhentos anos.

Conheça outros jogos indígenas não desenvolvidos pedagogicamente nas aulas de Educação Física.

ÍNDIOS CANELA

Crowkâ Jogo semelhante ao de bolas de gude em que os índios utilizam bolas de barro ou coquinhos. Mas as regras são as mesmas dos jogos de crianças nas cidades.

Ihcahyrxà Conhecido no Brasil pelos nomes de Bente-Altas, em Minas Gerais, ou Taco, no Rio de Janeiro e São Paulo. Reúne duas duplas adversária. Uma defende uma base a outra tenta destruí-la.

ÍNDIOS TICUNA:

Jogo Poï Aru Nhagü - Jogo que mistura queimada e beisebol. Duas duplas se confrontam, uma tentando derrubar uma pilha de rodelas de banana no centro do campo, e a outra tentando queimar os oponentes com a bola usada na disputa.

Poï Aru Nhagü

Como jogar o Poï Aru Nhagü - O campo é um grande retângulo desenhado no chão. No centro é posta uma pilha com nove rodelas de banana que devem ser espalhadas com uma pequena bola.

Nas extremidades do campo ficam os dois atacantes, que atiram a bola tentando derrubar a pilha. Seu objetivo é derrubar as fatias de banana e então pegar as que caíram para distribuí-las pelas oito bases existentes no campo (nos cantos e no meio das linhas). Cabe aos dois oponentes, ou defensores, pegar a bola e queimar os atacantes, o que pode ocorrer em qualquer momento do jogo. Um atacante queimado é imediatamente eliminado do jogo. Portanto, quem ataca precisa sempre jogar a bola com força, para que ela não pare perto de um defensor, e sim nas mãos do atacante que está do lado oposto do campo, ou o mais longe possível dos defensores. Assim, os atacantes têm tempo para distribuir as rodelas de banana pelas oito bases.

Jogo Campeonato de Poene Os jogadores se revezam na tentativa de conseguir completar uma soma de 100 jogadas perfeitas com o brinquedo. Conhecido como bilboquê nas cidades.

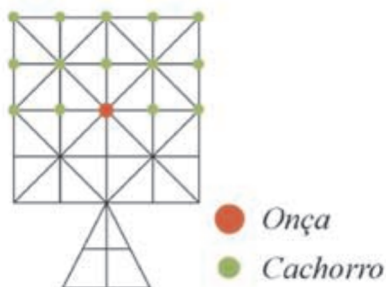
ÍNDIOS BOROROS

Adugo - É jogado no chão, com o tabuleiro traçado na areia e usando-se pedras como peças: uma peça representa a onça e 14 outras (iguais entre si) representam os cachorros. Trata-se de um jogo de estratégia para dois jogadores, em que um deles atua como onça, com o objetivo de capturar as peças do adversário. A captura é feita como no jogo de Damas. O jogador que atua com os cachorros tem o objetivo de encurralar a onça e deixá-la sem possibilidade de movimentação.

Como jogar Adugo:

preparação do jogo: Disponha as peças conforme o esquema ao lado.

número de jogadores: Dois. Um fica com a onça e o outro com os 14 cachorros, e os dois alternam-se na vez de jogar.

objetivo do jogo: O jogador com a onça deve capturar cinco cachorros; o jogador com os cachorros deve encurralar a onça, deixando-a sem possibilidade de se mover em qualquer região do tabuleiro. O jogador com os cachorros não pode capturar a onça.

Movimentação das peças: As peças se movem para qualquer direção do tabuleiro, sempre ocupando casas livres. O jogador com a onça inicia a partida movendo sua peça para qualquer casa livre adjacente. Em seguida, o jogador com os cachorros move qualquer uma de suas peças. A onça captura um cachorro quando salta sobre ele para uma casa vazia (como no jogo de Damas). Pode-se capturar mais de um cachorro numa única jogada (também como nas Damas).

Quem vence: O jogador com a onça vence quando consegue capturar cinco cachorros; o jogador com os cachorros vence quando consegue impedir qualquer novo movimento da onça.

ÍNDIOS PARECI

Brinquedo Itchatchire Um brinquedo conhecido nas cidades brasileiras pelo nome de batebag e fabricado com resina. Entre os Ticuna ele é feito com o caroço de tucumã (uma castanha da região).

Tidymure - Praticado apenas por mulheres, é semelhante ao boliche. Os indígenas montam na areia do pátio central da aldeia uma pista retangular com cerca de 15 metros de comprimento. Nas extremidades de cada lado são fixadas duas pequenas varetas de bambu com uma semente de milho na ponta de cada, que funcionam como os pinos no boliche. No lugar da bola, os Parecis utilizam a fruta do marmeleiro.

Kolidyhô - Os índios arremessam varas ou bastões de madeira na tentativa de conseguir uma aproximação entre elas de, no máximo, um palmo. Jogo semelhante à bocha.

Matye - É o nome dado pelos Parecis à peteca que eles confeccionam com palha de milho e penas de ema.